

MS技能一覧

<射撃系技能>	<格闘系技能>	<機動系技能>
ビームスマートガン	ビームサーベル・「切る」	シールド防御
ビームライフル	ビームサーベル・「突く」	移動
ビームガン	アイアークロー	機動防御
ビームカノン	キック	遮蔽物の利用
マシンガン	パンチ	対艦攻撃行動
バズーカ	体当たり	反応機動
グレネードランチャー	ヒートホーク	武器の収納・弾薬交換
クラブ	両腕の格闘武器使用	合体 / 分離・変形
グレネード投擲	格闘武器の受け	回避
ミサイル	振りかぶる	予想行動

MS技能説明

<射撃系技能>

(1) ビームスマートガン (BSG)

ビームスマートガンという名称にはなっていますが、メガバズーカランチャーやMSの携帯する大型、長銃身のビーム火器で射撃するための技能です。原則として大型の火器のためMSでも常に両手で支えて射撃し、MSの腕だけで動かせないような大型火器はすべてこの技能の範疇となります。技能による特典が無い場合、これらの火器を片腕で射撃することはできません。

LV1	命中修正 + 2
LV2	ダメージ修正 + 2
LV3	命中修正 + 4、片腕での射撃が命中修正 - 6で可能
LV4	ダメージ修正 + 4
LV5	「大型携帯火器の使用」の行動ポイントは「5」
LV6	命中修正 + 6
LV7	ダメージ修正 + 6・片腕での射撃、命中修正 - 4で可能
LV8	命中修正 + 8・「大型携帯火器の使用」の行動ポイントは「4」
LV9	ダメージ修正 + 8・片腕での射撃、命中修正 - 2で可能
LV10	「大型携帯火器の使用」の行動ポイントは「3」

(2) ビームライフル (BR)

中型の標準的な携行ビーム火器を扱う技能。両腕で支えて精密射撃することもできます。技能を持たない場合、片腕での射撃には命中修正 - 2のペナルティを受けます。

LV1	両腕での射撃には命中修正 + 2
LV2	ダメージ修正 + 2
LV3	命中修正 + 2
LV4	ダメージ修正 + 4
LV5	命中修正 + 4
LV6	両手での射撃には命中修正 + 4
LV7	「速射」の行動ポイントは「1」
LV8	ダメージ修正 + 6

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV9	命中修正 + 6
LV10	「単射」の行動ポイントは「2」

(3) ビームガン (BG)

ビームライフルより小型で短銃身のピストル型のビーム火器か、腕に内蔵もしくは固定されたほとんど銃身の無いビーム砲を扱う技能。内蔵または固定火器は腕だけなので、頭部や腹部に装備されたビーム砲などは含まれない。また両手での支持は基本的に行なわない。

LV1	命中修正 + 2
LV2	ダメージ修正 + 2
LV3	命中修正 + 4
LV4	ダメージ修正 + 4
LV5	「速射」の行動ポイントは「1」
LV6	命中修正 + 6
LV7	ダメージ修正 + 6
LV8	命中修正 + 8
LV9	ダメージ修正 + 8
LV10	「単射」の行動ポイントは「2」

(4) ビームカノン/実体弾カノン (BC/GC)

MSの腕ではなく、本体自体かムーバブルフレームに直接固定されているビーム火器（または実体弾砲）を扱う技能です。またバックパックや四肢などにある程度の稼働半径のある銃身とともに備え付けられている場合もあります。原則として腕の支えは必要無く、MS本体による旋回などで射撃照準を定める固定火器とします。

LV1	命中修正 + 2
LV2	ダメージ修正 + 2
LV3	中距離への命中修正 + 2
LV4	命中修正 + 4
LV5	ダメージ修正 + 4
LV6	中距離への命中修正 + 4
LV7	「速射」の行動ポイントは「1」
LV8	ダメージ修正 + 6
LV9	命中修正 + 8
LV10	「単射」の行動ポイントは「2」

(5) マシンガン/ビームマシンガン (MG/BMG)

実弾（またはビーム）を連続的に発射することのできる携帯火器で射撃する場合の技能です。このタイプの火器は、他の火器と異なり、射撃する場合にはバーストモード（断続射撃）とオートモード（連続射撃）が選べます。バーストモードでは、弾薬の消費を抑えた射撃で、普通の火器とまったく同じ手順で射撃を行ないます。オートモードでは、特別に「連射」という射撃行動を行ないます。これは弾薬をばらまくように撃ち放すことで、弾薬を一回の射撃で10発（ビームマシンガンは5発）消費しますが、複数回の攻撃を行なえます（武器によって攻撃回数は異なる）。また、技能を持たない場合、片腕での射撃には命中修正 - 2 のペナルティーを受けます。

LV1	両腕での射撃には命中修正 + 2
LV2	命中修正 + 2
LV3	ダメージ修正 + 2
LV4	命中修正 + 4
LV5	ダメージ修正 + 4

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV 6	「連射」の行動ポイントは「4」
LV 7	命中修正 + 6
LV 8	「速射」の行動ポイントは「1」、ダメージ修正 + 6
LV 9	「単射」の行動ポイントは「2」
LV 10	「連射」の行動ポイントは「3」

(6) バズーカ (B)

バズーカを扱う技能です。大型の火器のため、通常は両手で支持して射撃します。技能を持たない場合、片腕での射撃には命中修正 - 2 のペナルティーを受けます。

LV 1	両腕での射撃には命中修正 + 2
LV 2	ダメージ修正 + 2
LV 3	命中修正 + 2
LV 4	ダメージ修正 + 4
LV 5	命中修正 + 4
LV 6	両腕での射撃には命中修正 + 4
LV 7	ダメージ修正 + 6
LV 8	「速射」の行動ポイントは「1」
LV 9	命中修正 + 6
LV 10	「単射」の行動ポイントは「2」

(7) グレネードランチャー (GL)

グレネードランチャーで射撃する技能。バズーカとは異なり、グレネード弾は命中する、しないに関わらず、炸薬の爆風によってダメージを与えることができます。

LV 1	命中修正 + 2
LV 2	ダメージ修正 + 2
LV 3	命中修正 + 4
LV 4	ダメージ修正 + 4
LV 5	命中修正 + 6
LV 6	特殊ダメージ + 2
LV 7	「速射」の行動ポイントは「1」
LV 8	特殊ダメージ + 4
LV 9	ダメージ修正 + 6
LV 10	「単射」の行動ポイントは「2」

(8) クラブ (シュツルムファウスト) (C)

使い捨てのロケット弾を射出する技能。基本的に片腕で射撃します。クラブとは連邦軍での呼称で、ジオン軍ではシュツルムファウストと呼びます。

LV 1	命中修正 + 2
LV 2	ダメージ修正 + 2
LV 3	命中修正 + 4
LV 4	ダメージ修正 + 4
LV 5	「速射」の行動ポイントは「1」
LV 6	命中修正 + 6

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV7	ダメージ修正+6
LV8	命中修正+8
LV9	ダメージ修正+8
LV10	「単射」の行動ポイントは「2」

(9) グレネード投擲 (G)

MS用の手榴弾を使用する技能。ポッドから取り出し、目標に放り投げて使用します。ピンを抜く(ポッドから取り出すことによって自動的にピンが抜ける)と一定時間で爆発し、爆風によってダメージを与えます。

LV1	命中修正+2
LV2	ダメージ修正+2
LV3	命中修正+4
LV4	特殊ダメージ+2
LV5	ダメージ修正+4
LV6	特殊ダメージ+4
LV7	「グレネード投擲」の行動ポイントは「3」
LV8	命中修正+6
LV9	ダメージ修正+6
LV10	「グレネード投擲」の行動ポイントは「2」

(10) ミサイル (M)

ミサイルランチャー、ミサイルポッドなどのミサイル射出装置を扱う技能です。ミノフスキー粒子によってレーダーホーミングが無効化されているため、大量のミサイルを射出して弾幕を張る方法が一般化しています。弾幕の爆風によってダメージを与えます。

LV1	命中修正+2
LV2	ダメージ修正+1
LV3	命中修正+4
LV4	ダメージ修正+2
LV5	命中修正+6
LV6	ダメージ修正+3
LV7	「ミサイル発射」の行動ポイントは「3」
LV8	命中修正+8
LV9	特殊ダメージ+1
LV10	「ミサイル発射」の行動ポイントは「2」

<格闘系技能>

(1) ビームサーベル・「切る」 (BS/HS)

目標に対して大きなダメージを与えることを目的とした格闘用武器の技能です。主としてビームサーベルですが、ヒートサーベルやビームソードも含まれます。レベルが上がるごとに追加されるダメージ修正は、ダメージ計算の掛ける前の2D6に加算します(たとえばレベル2ならば「ダメージ修正+4」なので「2D6+4」×2となる)。

LV1	ダメージ修正+2
LV2	ダメージ修正+4
LV3	命中修正+2
LV4	ダメージ修正+6

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV5	ダメージ修正+8
LV6	命中修正+4
LV7	ダメージ修正+10
LV8	ダメージ修正+12
LV9	命中修正+6
LV10	「切る」の行動ポイントは「3」

(2) ピームサーベル・「突く」 (BS/HS)

「切る」が大きなダメージを与えるのに対して、「突く」は目標に命中することを目的としています。レベルが上がるごとのダメージ修正は掛けた後に加算します(たとえばレベル3ならば「ダメージ修正+2」とあるため2D6×2+2となる)。

LV1	命中修正+2
LV2	命中修正+4
LV3	ダメージ修正+2
LV4	命中修正+6
LV5	命中修正+8
LV6	ダメージ修正+4
LV7	命中修正+10
LV8	命中修正+12
LV9	ダメージ修正+6
LV10	「突く」の行動ポイントは「3」

(3) クロー (IC)

アイアンクローで格闘する場合の技能です。アイアンクローによる格闘攻撃の行動は、武器を使用する行動のため「切る・突く」の行動となります。

LV1	命中修正+2
LV2	ダメージ修正+2
LV3	命中修正+4
LV4	ダメージ修正+4
LV5	命中修正+6
LV6	ダメージ修正+6
LV7	命中修正+8
LV8	ダメージ修正+8
LV9	命中修正+10
LV10	「切る・突く」の行動ポイントは「3」

(4) キック

武器を使用しない格闘攻撃の「殴る・蹴る」の行動をとる場合により大きなダメージを与えるための技能。便宜上「キック」の名称になっていますが、必ずしもキックをしている訳ではありません。

LV1	ダメージ修正+2
LV2	ダメージ修正+4
LV3	命中修正+2
LV4	ダメージ修正+6
LV5	ダメージ修正+8

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV6	命中修正+4
LV7	ダメージ修正+10
LV8	ダメージ修正+12
LV9	命中修正+6
LV10	「蹴る」の行動ポイントは「2」

(5)パンチ

武器を使用しない格闘攻撃の「殴る・蹴る」の行動をとる場合により命中しやすくする技能。便宜上「パンチ」の名称になっていますが、必ずしもパンチをしている訳ではありません。

LV1	命中修正+2
LV2	命中修正+4
LV3	ダメージ修正+2
LV4	命中修正+6
LV5	命中修正+8
LV6	ダメージ修正+4
LV7	命中修正+10
LV8	命中修正+12
LV9	ダメージ修正+6
LV10	「殴る」の行動ポイントは「2」

(6)体当たり

通常の「殴る・蹴る」に加えてダメージをさらに強化させる行動の技能です。ダメージは「体当たり」を行なうと2倍になりますが、レベルを上げることでさらに増加します。レベルが上がることによって加えられるダメージ修正は掛ける前に加算します。

LV1	ダメージ修正+2
LV2	目標は気絶判定を行なう
LV3	ダメージ修正+4
LV4	目標は気絶判定を-1で行なう
LV5	ダメージ修正+6
LV6	目標は気絶判定を-3で行なう
LV7	ダメージ修正+8
LV8	目標は気絶判定を-5で行なう
LV9	ダメージは4倍
LV10	「体当たり」の行動ポイントは「+3」

(7)ヒートホーク (HH/BA)

ビームサーベル以外の格闘用武器、主にヒートホークを扱う技能です。「切る」行動で使用します。また、ビームアックスやビームピックにも適応されます。レベルが上がるごとに追加されるダメージ修正は掛ける前に加算します。

LV1	命中修正+2
LV2	ダメージ修正+2
LV3	命中修正+4
LV4	ダメージ修正+4
LV5	命中修正+6
LV6	ダメージ修正+6

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV7	命中修正 + 8
LV8	ダメージ修正 + 8
LV9	命中修正 + 10
LV10	「切る・突く」の行動ポイントは「3」

(8) 両腕の格闘武器使用

この技能では、前提条件として、まず格闘武器が2つ以上装備されているMSでなければ効果がありません。そして、両腕に格闘武器を持っていないとできません。この状態で「切る・突く」の行動を行なった場合、通常は1回の攻撃ですが、2度目の攻撃を逆腕で行なうことができます。ただし「振りかぶる」行動を合わせて行なっても、逆腕(2度目)の攻撃には効果が及びません。ビームサーベルやヒートホークの技能による修正は通常どおり加算されます。また、「抜き切り」による両腕攻撃は低いレベルでは行なえません。ダメージへの修正は掛ける前に加算されます。もし0以下になっても最低1ダメージはあるものとします。

LV1	2回目は命中修正 - 9・ダメージ修正 - 6
LV2	2回目は命中修正 - 7・ダメージ修正 - 5
LV3	2回目は命中修正 - 6・ダメージ修正 - 4
LV4	2回目は命中修正 - 5・ダメージ修正 - 3
LV5	「抜き切り」でも両腕攻撃が可能
LV6	2回目は命中修正 - 4・ダメージ修正 - 3
LV7	2回目は命中修正 - 3・ダメージ修正 - 2
LV8	2回目は命中修正 - 3
LV9	2回目は命中修正 - 2
LV10	ペナルティーは無し

(9) 格闘武器による受け

この技能は格闘武器を腕に持っている状態で、敵が「切る・突く」によって攻撃し、その攻撃が命中した場合に、持っている格闘武器で受けることによって、その攻撃をかかわす技能です。ただし、「受け」判定を行ない、成功させる必要があります。「受け」判定は2D6で「反応力」の修正値以下の目を出せれば成功となります。その修正として、相手の攻撃の命中値と、自機の回避値との差がペナルティーとなります。また、判定時の2D6の出目が12(6ゾロ)だった場合は必ず失敗となります。

例：回避値51のMSがビームサーベルの攻撃を受け、命中値が62だった場合。受け判定を行なうとすると $62 - 51 = 11$ なので、-7の修正を受けることとなります。受け側のパイロットの「反応力」修正値が9以上か、技能による修正によって9以上になっていなければ、受けられる可能性はありません(2D6の最低値は2なので、 $9 - 7 = 2$ 。つまり、9未満ならば自動的に失敗となる)。

LV1	「受け」判定ができる
LV2	「受け」判定に修正 + 2
LV3	「受け」判定に修正 + 4
LV4	「受け」判定に修正 + 6
LV5	「受け」判定に修正 + 8
LV6	「受け」判定に修正 + 10
LV7	「受け」判定に修正 + 12
LV8	「受け」判定に修正 + 14
LV9	「受け」判定に修正 + 16
LV10	「受け」判定に修正 + 18

(10) 振りかぶる

通常の「切る・突く」に加えてダメージをさらに強化する技能です。ダメージは「振りかぶる」を行なうと2倍になりますが、レベルを上げることでさらに増加します。レベルが上がることによって加えられるダメージ修正は掛ける前に加算します。通常は、敵MSに命中箇所判

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

定はありませんが、GMによっては命中箇所判定のあるNPCが搭乗するMSが現れる可能性があります。その場合はその相手の判定に修正を加えられます。

LV1	ダメージ修正+2
LV2	目標は命中箇所判定に修正+1
LV3	ダメージ修正+4
LV4	目標は命中箇所判定に修正+2
LV5	「振りかぶる」の行動ポイントは「+5」
LV6	目標は命中箇所判定に修正+3
LV7	ダメージ修正+6
LV8	「振りかぶる」の行動ポイントは「+4」
LV9	ダメージは3倍
LV10	「振りかぶる」の行動ポイントは「+3」

<機動系技能>

(1) シールド防御 (S)

MSに備え付けられたシールドで相手からの攻撃を受けるための技能です。この技能を持たないパイロットは、シールドを装備したMSに搭乗しても、シールドを扱うことはできません。シールド防御は、敵の攻撃が命中後に続けて行なう命中箇所判定で、サイコロの修正後の数値が、シールド防御の技能レベル以下だった場合、その攻撃をシールドで受けることができます。シールドで攻撃を受けた場合、ダメージはMS本体ではなく、シールドの装甲と耐久力に適用されます。シールドの耐久力が0以下になった場合、MS本体に効果が及びます。

例：シールドを装備したMSが、38点のダメージを被弾したとします。命中箇所判定は2で、シールド防御の技能レベルは4なので、防御成功です。シールドの装甲値は7、耐久力は20だったので、シールドを破壊してなおダメージは11点残ります。残りのダメージは本体に適用されるので、もう一度命中箇所判定が必要です。

LV1	命中箇所判定1まで
LV2	命中箇所判定2まで
LV3	命中箇所判定3まで
LV4	命中箇所判定4まで
LV5	命中箇所判定5まで
LV6	命中箇所判定6まで
LV7	命中箇所判定7まで
LV8	命中箇所判定8まで
LV9	命中箇所判定9まで
LV10	命中箇所判定10まで

(2) 移動

より効率よく移動することができるようになる技能です。「通常移動」「追加移動」「旋回」「突入・離脱」の行動パターンでの消費行動ポイントを減少させることができます。また、移動に付随する旋回角度（通常は60度）を増やすことができます。

LV1	「離脱」の行動ポイントは「+1」
LV2	「突入」の行動ポイントは「+1」
LV3	移動の追加旋回120度・各機動力+1
LV4	「追加移動」の行動ポイントは「5」
LV5	移動の追加旋回180度・「旋回」の行動ポイントは「1」
LV6	「追加移動」の行動ポイントは「4」・各機動力+2

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV7	「通常移動」の行動ポイントは「3」
LV8	各機動力+4
LV9	「追加移動」の行動ポイントは「3」
LV10	「通常移動」の行動ポイントは「2」

(3) 機動防御

この技能は攻撃を受けた場合に、被弾を防御効果の高いところで受ける特殊な機動、もしくはとっさのカバー行動(腕で急所を守る、急激な機動で命中箇所をずらす)ができるようになります。効果としては、攻撃命中後の命中箇所判定に修正がつきます。ただし、命中箇所判定で修正後、0以下になったとしても1として扱い、追加ダメージ判定でもサイコロの目を修正する前の値が2(1ゾロ)だった場合は、追加ダメージを受けます。

LV1	追加ダメージ判定に+1修正
LV2	命中箇所判定に-1修正
LV3	命中箇所判定に-2修正
LV4	命中箇所判定に-3修正
LV5	命中箇所判定に-4修正
LV6	命中箇所判定に-5修正
LV7	命中箇所判定に-6修正
LV8	追加ダメージ判定に+2修正
LV9	命中箇所判定に-7修正
LV10	命中箇所判定に-8修正

(4) 遮蔽物の利用

遮蔽物がある場合にそれをより有効に利用する技能です。「遮蔽物の利用」行動の回避修正がさらに上がります。

LV1	回避修正+1
LV2	回避修正+2
LV3	回避修正+3
LV4	回避修正+4
LV5	回避修正+5
LV6	回避修正+6
LV7	「遮蔽物の利用」の行動ポイントは「3」
LV8	回避修正+7
LV9	回避修正+8
LV10	「遮蔽物の利用」の行動ポイントは「2」

(5) 対艦攻撃行動

戦闘艦の対空砲火をかいくぐって肉迫攻撃を行なう場合の技能です。

LV1	対空防御への修正-1
LV2	対艦攻撃への命中修正+1
LV3	対空防御への修正-2
LV4	対艦攻撃への命中修正+2
LV5	対空防御への修正-3
LV6	対艦攻撃への命中修正+3
LV7	「対艦攻撃行動」の行動ポイントは「3」

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV 8	対空防御への修正 - 4
LV 9	対艦攻撃への命中修正 + 4
LV 10	「対艦攻撃行動」の行動ポイントは「2」

(6) 反応機動

ミサイル、グレネードのように命中しなくても至近距離での爆発で必ずダメージを与える火器に対して、爆発の巻き込みによるダメージを減少させるような防御運動をする技能です。この技能を修得している場合、巻き込みによるダメージを受けたときに、反応機動判定を行なうことができます。反応機動判定は2D6で「反応力」の修正値以下の目を出せれば成功となります。成功した場合、技能レベルの特典によってダメージを減少させられます。失敗しても、レベルが高い場合はダメージを削減できます。

LV 1	「反応機動」判定が可能・成功時はダメージ1/2
LV 2	「反応機動」判定に修正 + 1・成功時はダメージ1/2
LV 3	「反応機動」判定に修正 + 2・成功時はダメージ1/2
LV 4	「反応機動」判定に修正 + 3・成功時はダメージ1/2
LV 5	「反応機動」判定が可能・成功時はダメージ1/4・失敗時はダメージ1/2
LV 6	「反応機動」判定に修正 + 1・成功時はダメージ1/4・失敗時はダメージ1/2
LV 7	「反応機動」判定に修正 + 2・成功時はダメージ1/4・失敗時はダメージ1/2
LV 8	「反応機動」判定に修正 + 3・成功時はダメージ1/4・失敗時はダメージ1/2
LV 9	「反応機動」判定に修正 + 4・成功時はダメージ1/4・失敗時はダメージ1/2
LV 10	「反応機動」判定が可能・成功時はダメージ0・失敗時はダメージ1/4

(7) 武器の収納・弾倉交換

「武器をしまう」「武器を取り出す」「弾倉の交換」をより効率よく行なうための技能。「武器を捨てる」の行動ポイントが0になった場合、腕に持った武器を捨てる際に行動ポイントを消費せずに捨てることができます。

LV 1	「武器を取り出す」の行動ポイントは「3」
LV 2	「弾倉の交換」の行動ポイントは「5」
LV 3	「武器をしまう」の行動ポイントは「3」
LV 4	「弾倉の交換」の行動ポイントは「4」
LV 5	「武器を取り出す」の行動ポイントは「2」
LV 6	「弾倉の交換」の行動ポイントは「3」
LV 7	「武器をしまう」の行動ポイントは「2」
LV 8	「弾倉の交換」の行動ポイントは「2」
LV 9	「武器を捨てる」の行動ポイントは「0」
LV 10	「武器を取り出す」の行動ポイントは「1」

(8) 合体/分離・変形

「合体」「分離」「変形」をより効率よく行なうための技能です。

LV 1	「分離」の行動ポイントは「+8」・「変形」の行動ポイントは「5」
LV 2	「合体」の行動ポイントは「+8」
LV 3	「変形」の行動ポイントは「4」
LV 4	「分離」の行動ポイントは「+6」
LV 5	「合体」の行動ポイントは「+6」・「変形」の行動ポイントは「3」
LV 6	「分離」の行動ポイントは「+4」
LV 7	「合体」の行動ポイントは「+4」

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

LV 8	「変形」の行動ポイントは「2」
LV 9	「分離」の行動ポイントは「+2」
LV 10	「合体」の行動ポイントは「+2」

(9) 回避

MSを常に攻撃に対して備えるような敏感な状態にしておくことで、基本となる回避値をさらに良くする技能です。「回避運動」や「遮蔽物の利用」を行わなくても、常時技能レベルによる特典の回避修正を受けることができます。

LV 1	回避修正 + 1
LV 2	回避修正 + 2
LV 3	回避修正 + 3
LV 4	回避修正 + 4
LV 5	回避修正 + 5
LV 6	回避修正 + 6
LV 7	回避修正 + 7 ・「回避行動」の行動ポイントは「1」
LV 8	回避修正 + 8
LV 9	回避修正 + 9
LV 10	回避修正 + 10

(10) 予想行動

あらかじめ予想して行動を十分な体制から行なうことを可能にする技能です。効果としては、次のラウンド以降の行動ポイントを先に借りてきて使用（消費）することができます。借りてきた行動ポイントは、次のラウンドの行動ポイントから減じられますが、次のラウンドで返しきれなかったポイントはさらに次のラウンドから減じられます。ただし、前のラウンドに借りた分を返していないのに、さらに次のラウンドから行動ポイントを借りることはできません。

LV 1	借りられる行動ポイントは1
LV 2	借りられる行動ポイントは2
LV 3	借りられる行動ポイントは3
LV 4	借りられる行動ポイントは4
LV 5	借りられる行動ポイントは5
LV 6	借りられる行動ポイントは6
LV 7	借りられる行動ポイントは7
LV 8	借りられる行動ポイントは8
LV 9	借りられる行動ポイントは9
LV 10	借りられる行動ポイントは10